ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คู่มือการดำเนินงาน

ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

สำหรับการดำเนินงานของเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

คู่มือการดำเนินงาน
ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
สำหรับการดำเนินงานของ
เครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

คณะที่ปรึกษา

นายพงศ์ธร จันทรัศมี

ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

นายชาญวิทย์ โวหาร

นายจักรพงษ์ พื้นอินต๊ะศรี

นางสาวสุวลัย เมืองเจริญ

คณะผู้จัดทำ

ผศ.ดร.ฐาศุกร์ จันประเสริฐ

ดร.เก ประเสริฐสังข์

ดร.ศิวพร ละม้ายนิล

ทีมดำเนินกิจกรรมในพื้นที่

นายพชรพรรษ์ ประจวบลาภ

เลขาธิการสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย

นางสาวกาญจนา วิจิตรบูรพา

หัวหน้าสานักสนับสนุนการลดปัจจัยเสี่ยงด้านสุขภาพ

สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย

นางสาวสุภาพิชญ์ ไชยดิษฐ์

ประธานสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

นายภานุวัฒน์ เดชานุภานนท์

รองประธานสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

นายฐนชัย อิสลามนุกูล

สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

นายชยพัฒน์ จินดารัตน์

ชมรมลมหายใจไร้มลทิน

นายอัสสาลาม มะแซ

เครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อนจังหวัดชายแดนภาคใต้

นายสุทธิพงษ์ ปิโย

สำนักข่าวออนไลน์ตะวันออกดีจัง

นายรวิศุทธ์ คณิตกุลเศรษฐ์

นายกันภัย ไชยวงศ์น้อย

นางสาววีนัส เวลาดี

นายนพดล อินทร์ต๊ะ

นายพงศธร ยุบไธสง

นายสุรเชษฐ์ โพธิ์แสง

นางสาวมธุรส มานะศรี

จัดพิมพ์โดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คำนำ

คู่มือการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับการดำเนินงานของเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด เล่มนี้ จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ “เสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา” ซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “พัฒนาเครือข่ายเด็กและเยาวชนสู่การทำงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์” เป็นหลัก อันเป็นการขับเคลื่อนกิจกรรมโดยเครือข่ายผู้นำเยาวชนเป็นสำคัญ คือสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย (ยท) และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย (สดย.ท) เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด เนื้อหาสาระในคู่มือประกอบด้วย **ส่วนที่ 1 ส่วนนำ** กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของปัญหา และนิยามศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง **ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด และส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

		หน้า
คำนำ		
ส่วนที่ 1	**ส่วนนำ**	1
	วัตถุประสงค์ของคู่มือ	1
	ขอบเขตของการใช้คู่มือ	1
	ประโยชน์ของคู่มือ	1
	นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	2
	เนื้อหาในคู่มือ	2
	แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ	2
ส่วนที่ 2	**แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับการดำเนินงานของเครือข่ายเด็กและเยาวชน**	4
	สถานการณ์พนันออนไลน์	4
	กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ	10
	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	10
	แผนภาพ แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด	23
ส่วนที่ 3	**ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**	24
ภาคผนวก		26

สารบัญตาราง

		หน้า
ตาราง 1	จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	4
ตาราง 2	ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์	12
ตาราง 3	ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์	17
ตาราง 4	แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	24

สารบัญภาพประกอบ

		หน้า
ภาพประกอบ 1	ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก	5
ภาพประกอบ 2	อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์	6
ภาพประกอบ 3	ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์	6
ภาพประกอบ 4	ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 5	ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 6	ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	8
ภาพประกอบ 7	ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	8
ภาพประกอบ 8	ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์	9
ภาพประกอบ 9	ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์	13
ภาพประกอบ 10	กิจกรรมอบรมวัยใจใส “ไม่พนันออนไลน์”	19
ภาพประกอบ 11	กิจกรรมเยาวชนชายแดนใต้ ห่างไกลการพนันออนไลน์	20
ภาพประกอบ 12	กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์	22
ภาพประกอบ 13	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด	23

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

1. วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อเป็นแนวปฏิบัติสำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
2. เพื่อพัฒนาเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการดำเนินงานลดผลกระทบจากพนันออนไลน์อย่างเป็นระบบ

2. ขอบเขตของการใช้คู่มือ

ขอบเขตของคู่มือฉบับนี้ ครอบคลุมเนื้อหาการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัดทั้งกระบวนการ นับตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ โดยมีความเกี่ยวข้องตั้งแต่ผู้ใช้คู่มือ ซึ่งมีแนวทางที่เครือข่ายเด็กและเยาวชนสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ตัวอย่างกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “พัฒนาเครือข่ายเด็กและเยาวชนสู่การทำงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์” เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

3. ประโยชน์ของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นแนวปฏิบัติสำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด ในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งประโยชน์ของคู่มือฉบับนี้ มีดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัดในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. เพื่อให้การดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นไปอย่างมีกระบวนการ ขั้นตอน และช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงาน

4. นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

การพนันออนไลน์ (Online gambling) หมายถึง การเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้านกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือ คาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน เช่น รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนพนันจริง ๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทาง ทุกเวลา ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต

เครือข่ายเด็กและเยาวชน หมายถึง เด็กและเยาวชนที่รวมกลุ่มกันทั้งที่มีกฎหมายรองรับและรวมกลุ่มด้วยตนเอง เพื่อดำเนินกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยมีเป้าหมายร่วมกันที่ชัดเจนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมพัฒนาชุมชน กิจกรรมแก้ปัญหาทางสังคม เป็นต้น

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ที่เด็กและเยาวชนใช้ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมด้วยความสบายใจ เป็นพื้นที่สีขาวสำหรับเด็กและเยาวชน

5. เนื้อหาในคู่มือ

เนื้อหาในคู่มือ ประกอบด้วย

- ส่วนนำ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขตของคู่มือ ประโยชน์ของคู่มือ นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาในคู่มือ แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ
- แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด ประกอบด้วย สถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด
- ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

6. แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ

เครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด คือผู้ที่จะนำคู่มือไปใช้ ก่อนการใช้คู่มือผู้ใช้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อน เพื่อให้สามารถนำคู่มือไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางการเตรียมความพร้อม ดังนี้

1) ทำความเข้าใจการใช้คู่มือโดยละเอียด อาจทำได้หลายวิธี เช่น ศึกษาด้วยตนเอง ประชุมชี้แจง และการจัดอบรมการใช้คู่มือ เป็นต้น

2) สร้างทีมงานและกำหนดบทบาทของทีมงาน

3) ประเมินเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ และแสวงหาสิ่งที่ต้องเติมเต็ม

4) พิจารณาวางแผนการดำเนินงานตามคู่มืออย่างเหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของพื้นที่

ส่วนที่ 2

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

ส่วนที่ 2 ของคู่มือฉบับนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ของการพนันออนไลน์ในภาพรวม จากการสำรวจกับผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งดำเนินการสำรวจโดยพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็นคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ในปี 2562 กลุ่มเป้าหมายที่จะนำคู่มือไปใช้ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถานการณ์การพนันออนไลน์

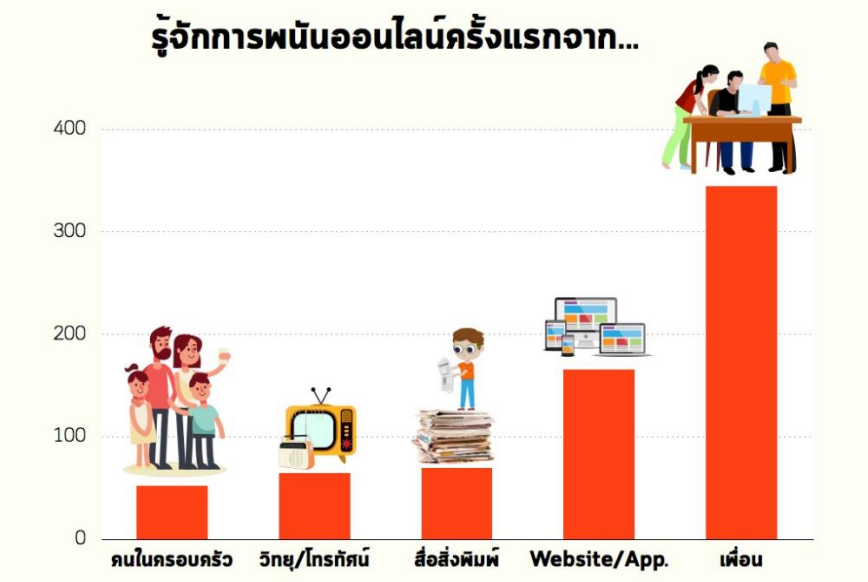
การนำเสนอภาพสถานการณ์การพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นสถานการณ์การพนันในภาพรวมที่มาจากการสำรวจโดยแบบสอบถามที่ทำการสำรวจกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน จำนวนทั้งสิ้นจำนวน 759 คน แบ่งเป็นเพศชาย 476 คน และเพศหญิง 283 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์และการแจกแบบสอบถามผ่านคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ในแต่ละพื้นที่ที่กระจายอยู่ทุกภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งสามารถจำแนกเป็นร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามตามปัจจัยส่วนบุคคลได้ ดังรายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	476	62.71
หญิง	283	37.29

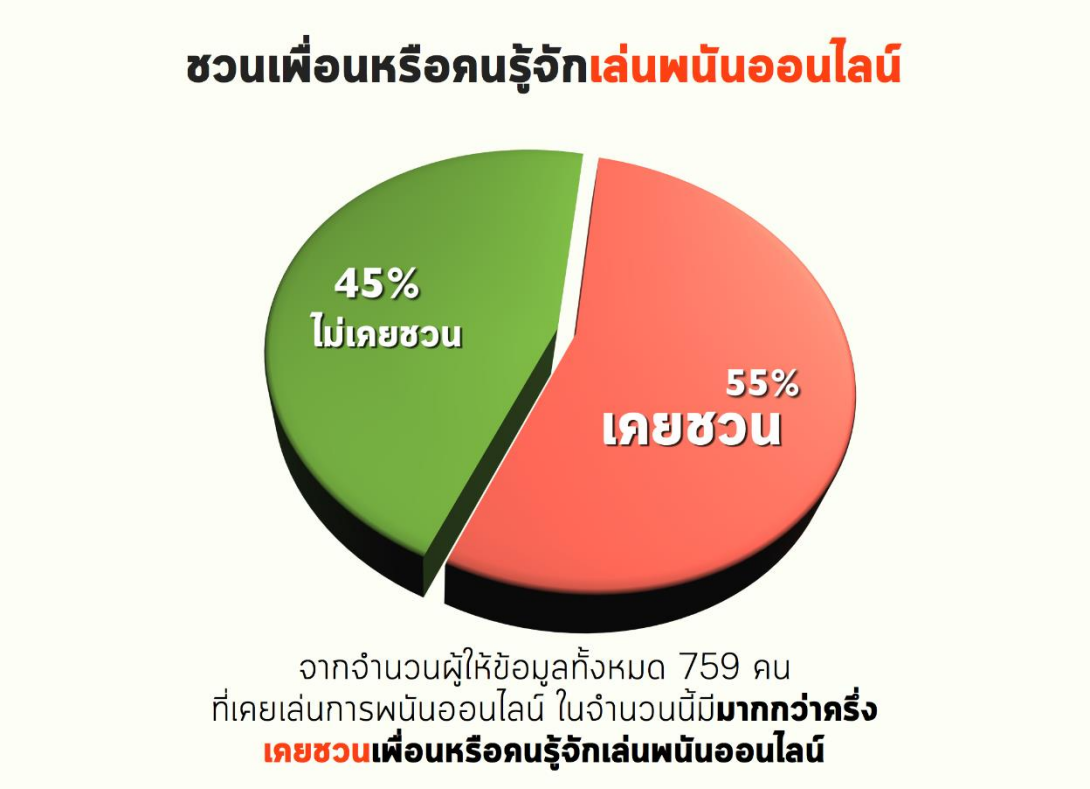
สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ช่วงอายุ		
น้อยกว่า 10 ปี	15	1.98
11 – 15 ปี	175	23.06
16 – 20 ปี	495	65.22
21 – 25 ปี	65	8.56
มากกว่า 25 ปี	9	1.19
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	111	14.62
มัธยมศึกษาตอนต้น	156	20.55
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	285	37.55
อนุปริญญา/ปวส.	147	19.37
อุดมศึกษา	45	5.93
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพ)	15	1.98
ภาพรวม	**759**	**100.00**

ผลจากการสำรวจผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์พบผลที่น่าสนใจในหลายประเด็น เช่น ผู้ที่มีส่วนที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรก อิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



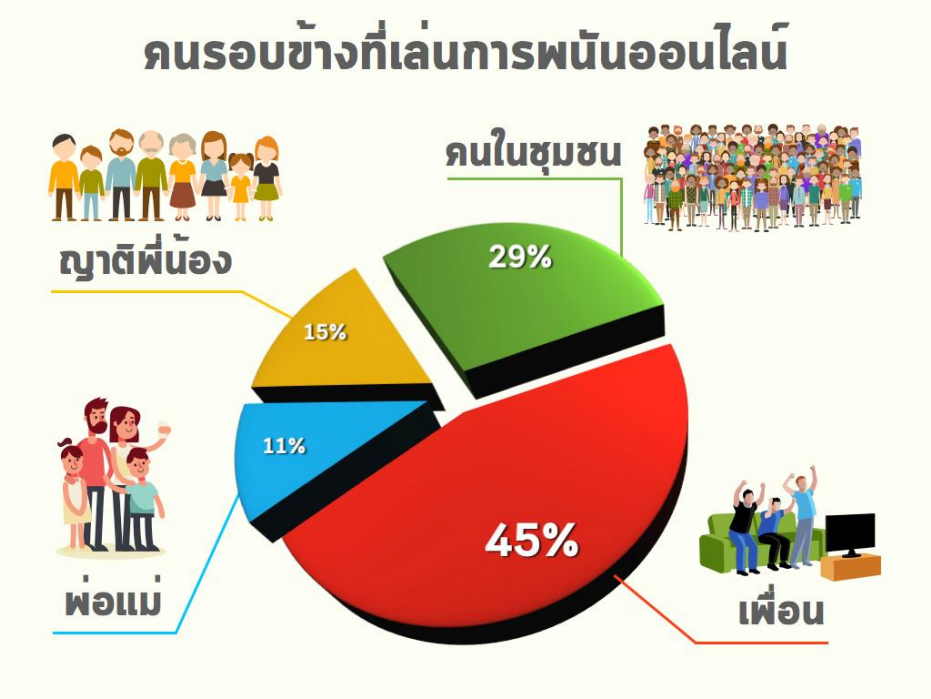
ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก

เพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลสูงมากต่อการเข้าไปสู่วงจรแห่งการพนันออนไลน์ คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ตระหนักและเห็นความสำคัญตรงประเด็นนี้จึงได้มีการดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นย้ำถึงการให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนผ่านเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เช่น กิจกรรมเพื่อนเตือนเพื่อน เป็นต้น

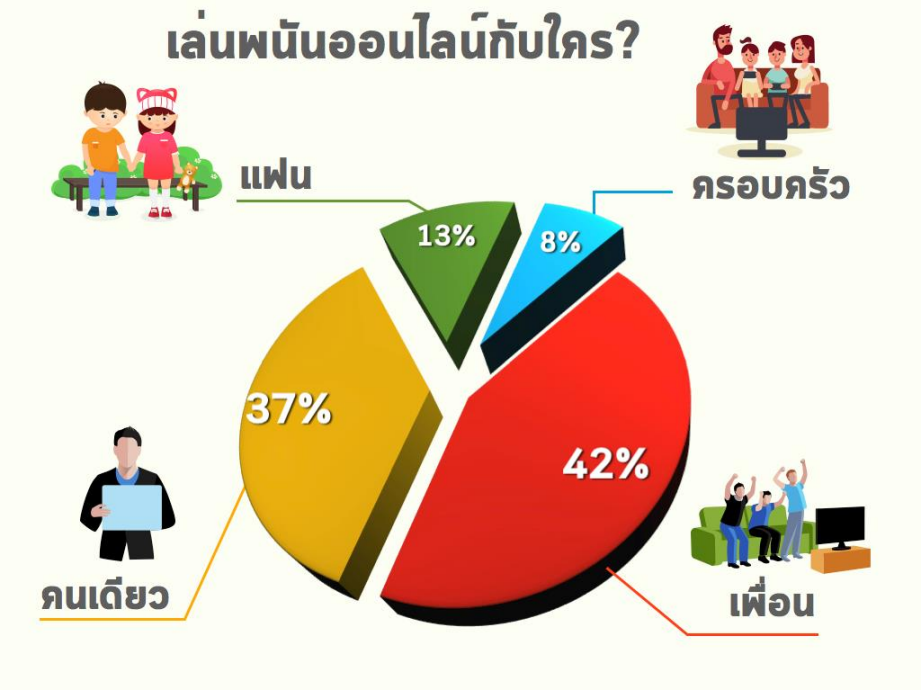


ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

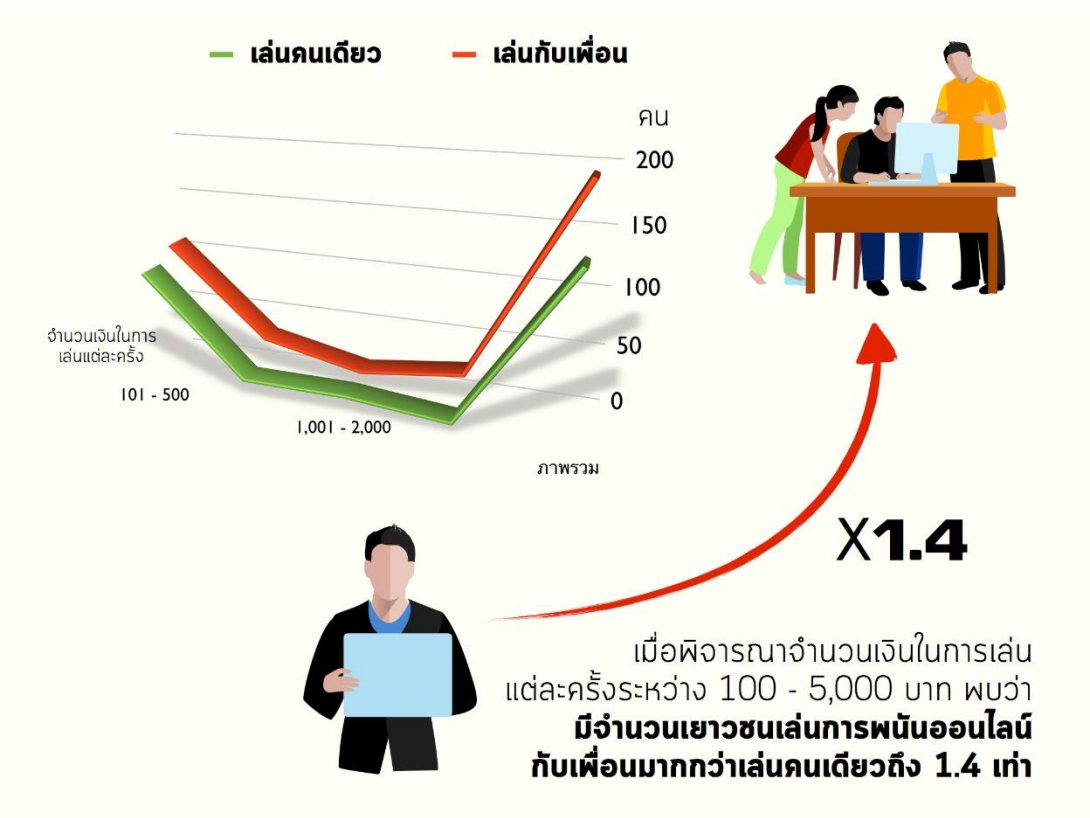
ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะเห็นเพื่อนๆ เล่นการพนัน และการเล่นการพนันส่วนใหญ่ก็เล่นกับเพื่อนๆ ด้วยเช่นกัน



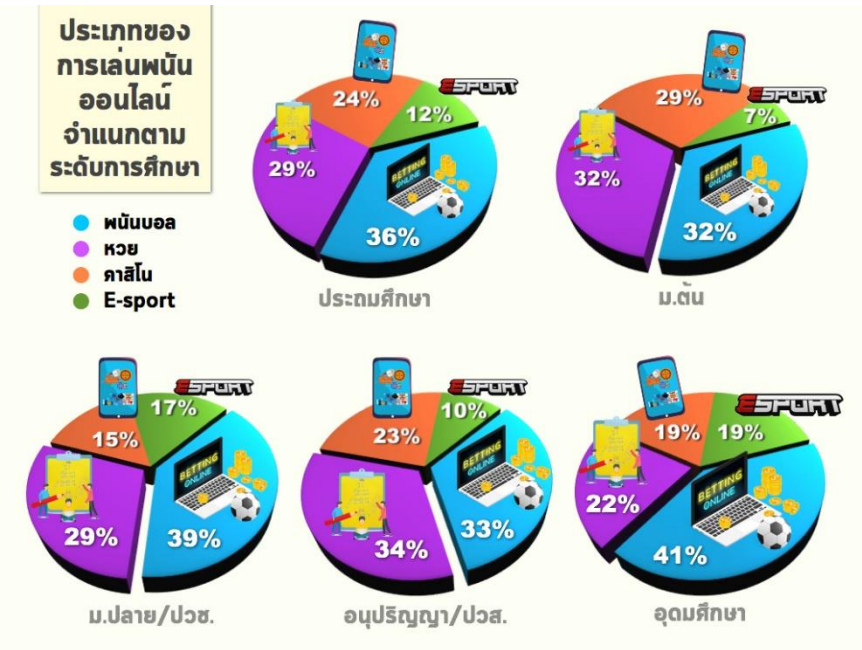
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์



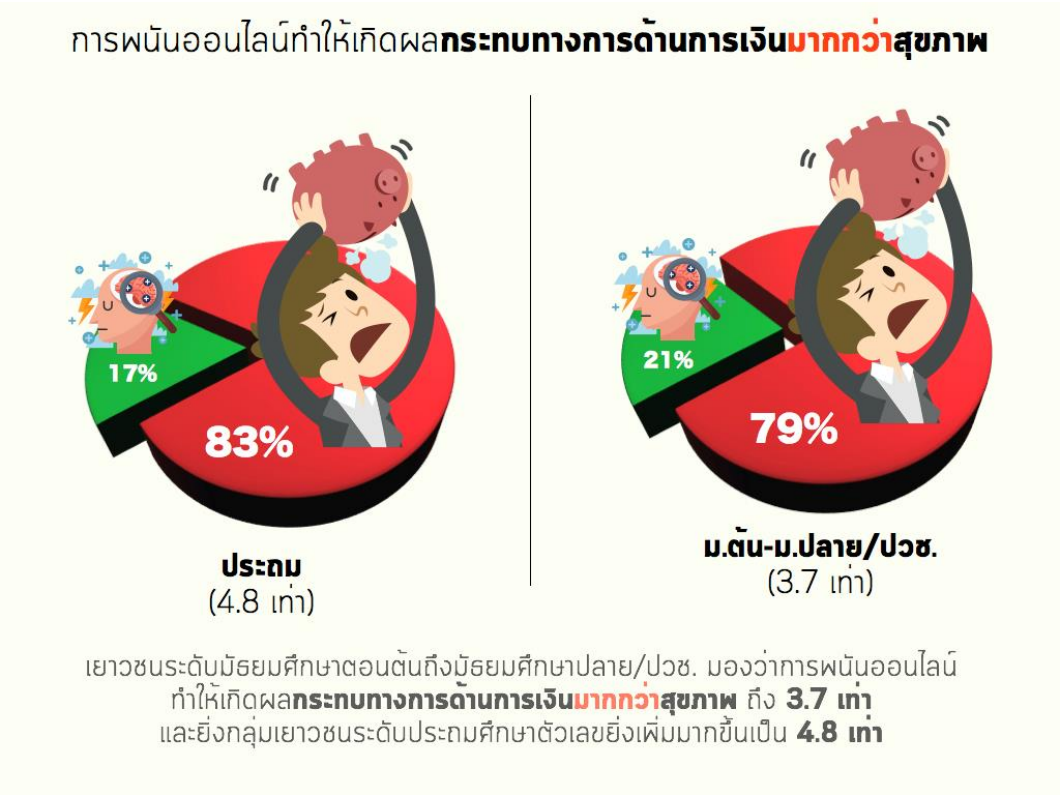
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา



ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อค้นพบจากภาพประกอบนี้ เป็นการเน้นย้ำว่าเด็กและเยาวชนยังไม่ได้รับรู้ว่าการพนันออนไลน์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพ ดังนั้น จึงได้ออกแบบกิจกรรมที่มีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งต่อองค์ความรู้ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เด็กและเยาวชน

การประเมิน	ระดับพฤติกรรมหรือความรู้สึก จำนวน (ร้อยละ)				$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	แทบทุกครั้ง			
1. ฉันเคยเล่นพนันออนไลน์โดยใช้เงินจำนวนมากกว่าที่จะจ่ายได้ตอนเสียพนัน	375 (49.34)	221 (29.12)	102 (13.44)	61 (8.04)	1.80	0.95	น้อย
2. ฉันต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน/พนันออนไลน์ให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ	358 (47.17)	168 (22.13)	181 (23.85)	52 (6.85)	1.90	0.99	น้อย
3. ฉันเคยหวนกลับไปเล่นพนัน/พนันออนไลน์เพื่อแก้มือโดยหวังว่าจะนำเงินที่เสียไปกลับคืน	347 (45.72)	208 (27.40)	143 (18.84)	61 (8.04)	1.89	0.99	น้อย
4. ฉันเคยต้องหยิบยืมเงินหรือขายสิ่งของบางอย่างเพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน/พนันออนไลน์	442 (58.23)	194 (25.56)	95 (12.52)	28 (3.69)	1.62	0.85	น้อย
5. ฉันเคยรู้สึกว่าตนเองอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน/พนันออนไลน์	381 (50.2)	238 (31.36)	111 (14.62)	29 (3.82)	1.72	0.86	น้อย
6. การพนันออนไลน์เคยทำให้ฉันเกิดปัญหาสุขภาพรวมทั้งความเครียดความกังวล	366 (48.22)	217 (28.59)	126 (16.60)	50 (6.59)	1.82	0.96	น้อย
7. มีคนกล่าวถึงว่าฉันเป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน/พนันออนไลน์	448 (59.03)	188 (24.77)	92 (12.12)	31 (4.08)	1.61	0.87	น้อย
8. การพนันออนไลน์ทำให้ฉันมีปัญหาการเงินหรือทรัพย์สินในบ้าน	405 (53.36)	170 (22.40)	105 (13.83)	79 (10.41)	1.81	1.03	น้อย
9. ฉันรู้สึกผิดเกี่ยวกับการเล่นพนัน/พนันออนไลน์ของตนเองหรือสิ่งที่ตามมาภายหลัง	335 (44.14)	166 (21.87)	147 (19.37)	111 (14.62)	2.04	1.13	น้อย
ภาพรวม					1.80	0.75	น้อย

ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์

ข้อค้นพบนี้ทำให้ทราบว่าเด็กและเยาวชนผู้เล่นการพนันออนไลน์มีการรับรู้ถึงผลกระทบจากปัญหาการพนันออนไลน์อยู่ในระดับน้อย บางอย่างที่น่าจะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมแต่เด็กและเยาวชนกลับบอกว่าไม่เป็นปัญหา เช่น การยืมเงินเพื่อนหรือการขายทรัพย์สินมาเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ยังขาดการรับรู้และตระหนักถึงผลกระทบจากการพนัน จึงจำเป็นที่คณะทำงานในพื้นที่ (Node) จะได้ออกแบบกิจกรรมที่สะท้อนและพยายามชี้ให้เห็นถึงความไม่ถูกต้อง เหมาะสม ความไม่สมเหตุผลในทางความคิด โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนหลักธรรมคำสอนศาสนา เพื่อสร้างการรับรู้และเสริมสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นคู่มือที่ใช้เป็นแนวปฏิบัติในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมกลุ่มกันเพื่อดำเนินกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม มีเป้าหมายร่วมกันที่ชัดเจนในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น สมาพันธ์เด็กและเยาวชน สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด เครือข่ายเด็กและเยาวชนในพื้นที่

3. แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับการดำเนินงานของเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด ฉบับนี้ สังเคราะห์มาจากโครงการสร้างแนวปฏิบัติที่ดีเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชน ที่ดำเนินการโดยสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย โดยมีเครือข่ายเด็กและเยาวชนร่วมดำเนินการ 6 พื้นที่ ได้แก่ 1) สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดเชียงราย 2) สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี 3) ชมรมลมหายใจไร้มลทิน กรุงเทพมหานคร 4) เครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อนจังหวัดชายแดนใต้ 5) สำนักข่าวออนไลน์ตะวันออกดีจัง และ 6) วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ (SBAC)

จากการดำเนินงานเกิดแนวปฏิบัติ มีดังนี้

3.1 สร้างทีมทำงาน

การสร้างทีมทำงานช่วยให้การขับเคลื่อนการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สามารถดำเนินไปอย่างเข้มแข็ง โดยขั้นตอนในการสร้างทีมทำงาน ดังนี้

1) ประสานทีมที่ปรึกษาจากสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นทีมงานในการประสานการทำงาน ซึ่งทำให้การทำงานมีความครอบคลุมมากขึ้น

2) จัดตั้งคณะทำงานเฉพาะประเด็นในระดับจังหวัด และเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการ ผู้แทนจากหน่วยงานต่างๆ ร่วมเป็นคณะทำงาน

3) สร้างพื้นที่สาธารณะให้แก่ทีมทำงาน เพื่อเป็นพื้นที่ในการดำเนินกิจกรรม ประชุม วาแผน เตรียมงานต่าง ๆ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงทั้งการเดินทาง และการแสดงออกทางความคิดเห็นอย่างอิสระ

4) สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินงานขับเคลื่อนการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์แก่ทีมทำงาน

4) จัดประชุมเพื่อสร้างความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และชี้แจงบทบาทสำคัญของทีมทำงาน

5) เปิดเวทีให้ทีมทำงานได้ร่วมขับเคลื่อนการดำเนินงาน โดยร่วมวิเคราะห์และวางแผนการการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3.2 สร้างเครือข่ายการทำงาน

1) ค้นหาเครือข่ายการทำงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สภาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ สมาพันธ์เด็กและเยาวชน และเครือข่ายอื่นๆ

2) ทีมทำงานประสานงานเครือข่าย จัดกิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3.3 ขยายการดำเนินงานสู่เครือข่าย

1) ทีมทำงานวางแผนการดำเนินงานร่วมกับเครือข่ายในพื้นที่ โดยเน้นการขยายการดำเนินงานสู่เครือข่าย ให้เครือข่ายได้มีบทบาทในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกระบวนการ

2) ทีมทำงานสนับสนุนงบประมาณเบื้องต้นให้แก่เครือข่ายในการดำเนินกิจกรรมในพื้นที่

3) ติดตามผลการดำเนินงานของเครือข่ายในการพื้นที่

3.4 สร้างความรู้ความเข้าใจการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันให้แก่เครือข่าย

1) ประชุมเพื่อสร้างแนวทางการทำงานร่วมกัน

2) ให้ความรู้ความเข้าใจทั้งในมิติของกระบวนการทำงาน และความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์แก่เครือข่าย

3.5 ทำความเข้าใจสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่

การทำความเข้าใจสถานการณ์พนันออนไลน์มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการจะดำเนินกิจกรรมใด ๆ ในพื้นที่ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและข้อมูลเชิงลึก แนวทางในการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ ดังนี้

1) กำหนดเป้าหมายของการสำรวจสถานการณ์

- กำหนดวัตถุประสงค์ของการสำรวจ
- ขอบเขตของการสำรวจ ได้แก่ เนื้อหาที่จะทำการสำรวจ กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ระยะเวลา

2) กำหนดเครื่องมือและวิธีการ

การออกแบบเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสม จะช่วยให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อได้ เครื่องมือและวิธีการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ในพื้นที่สามารถทำได้หลายแบบ ดังเช่น การศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตสถานการณ์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของเครื่องมือแต่ละประเภทช่วยสะท้อนข้อมูลสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์

เครื่องมือ	วิธีการเก็บข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล	ลักษณะของข้อมูลที่ได้
เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง	สังเคราะห์เอกสาร	การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลสถานการณ์ที่ผ่านมา
แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์	เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม	วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น หาค่าเฉลี่ย ร้อยละ เปรียบเทียบความสัมพันธ์ เป็นต้น	ข้อมูลเชิงสถิติ
แนวคำถามการสัมภาษณ์	การสัมภาษณ์	การวิเคราะห์เนื้อหา	ข้อมูลเชิงลึก ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก

ตัวอย่างเครื่องมือการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์

แบบสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์

เรียน ท่านผู้ตอบแบบสำรวจ

แบบสำรวจเกี่ยวกับสถานการณ์การพนันออนไลน์ ฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ ตอนที่ 2 แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์ และตอนที่ 3 แบบสำรวจเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยมีความประสงค์ขอความร่วมมือจากท่านตอบแบบสำรวจนี้ให้ครบทุกข้อและครบทุกตอน โดยขอความกรุณาตอบให้ตรงตามสภาพความเป็นจริง

คณะทำงานจึงขอความอนุเคราะห์และความร่วมมือจากท่าน เพื่อเสียสละเวลาอันมีค่าตอบแบบสำรวจฉบับนี้ ความสมบูรณ์ของคำตอบที่ได้รับจากท่านจะมีคุณค่ายิ่งต่อผลการศึกษาครั้งนี้ และขอให้ท่านเชื่อมั่นว่าทุกคำตอบของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับเพื่อประโยชน์ในการศึกษา และจะนำมาเพื่อการวิเคราะห์ในภาพรวมเท่านั้น การตอบแบบสำรวจจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของท่าน ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

<u>ตอนที่ 1</u> ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจ

1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

2. อายุ ..... ปี

3. ระดับการศึกษา

☐ มัธยมศึกษาตอนต้น ☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.

☐ อนุปริญญา/ปวส. ☐ อุดมศึกษา

☐ กำลังศึกษา (โปรดระบุ) .....

4. ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ

☐ พ่อ ☐ แม่

☐ พ่อแม่ ☐ ญาติ

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

5. ความถี่ในการเล่นพนันออนไลน์

☐ เล่นทุกวัน

☐ สัปดาห์ละ 2 - 3 ครั้ง

☐ เดือนละครั้ง

6. จำนวนทรัพย์สินที่เคยเล่นสูงสุด (โปรดระบุ) .....บาท

<u>ตอนที่ 2</u> แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์

คำชี้แจง *โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ*

1. ท่านรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรกจากแหล่งใด

☐ จากเพื่อน ☐ จากคนในครอบครัว ☐ จาก Internet ☐ จากสื่อสิ่งพิมพ์

☐ จากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

2. ท่านเคยชักชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

3. ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ท่านเล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ พนันฟุตบอลออนไลน์ ☐ หวยออนไลน์ ☐ คาสิโนออนไลน์

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

4. สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ คลายความเครียด ☐ ความอยากรู้อยากลอง ☐ เพื่อความสนุกสนาน ชอบลุ้นและตื่นเต้น

☐ หวังรวยทางลัด ☐ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ เล่นเป็นอาชีพ

☐ ชอบการเสี่ยงโชค ☐ เหตุผลอื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

5. ช่วงเวลาที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

☐ ช่วงที่มีเพื่อนเล่นด้วย ☐ เวลาว่าง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

6. สถานที่ที่ท่านเล่นการพนันออนไลน์

☐ บ้านตนเอง ☐ หอพัก ☐ บ้านเพื่อน

☐ ร้านบริการ Internet ☐ ทุกที่ที่มีสัญญาณ Internet

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

7. แหล่งทรัพย์สินที่นำมาเล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ จากคนในครอบครัว ☐ เงินเก็บ ☐ จากการยืมเพื่อน/คนรู้จัก

☐ จากการทำงานพิเศษ ☐ เงินที่ได้จากการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผ่านมา

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

8. ค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันออนไลน์ของท่านโดยเฉลี่ยแต่ละครั้ง

☐ ต่ำกว่า 300 บาท ☐ 301 - 500 บาท ☐ 501 - 1,000 บาท

☐ 1,001 - 2,000 บาท ☐ 2,001 - 5,000 บาท ☐ มากกว่า 5,000 บาท

9. จำนวนเงินที่เคยเล่นได้สูงสุด ..... บาท

10. จำนวนเงินที่เคยเสียสูงสุด ..... บาท

11.คนรอบข้างของท่านที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เพื่อน ☐ สมาชิกในครอบครัว

☐ เพื่อนบ้าน ☐ ญาติพี่น้อง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

12. ลักษณะการเล่นการพนันออนไลน์

☐ เล่นคนเดียว ☐ เล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อน

☐ เล่นกับคนในครอบครัว ☐ เล่นกับเพื่อนบ้าน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

13.ท่านทำอย่างไรเมื่อเสียเงินจากการพนันออนไลน์จำนวนมาก

☐ เลิกเล่นชั่วคราว ☐ ลดจำนวนเงินที่เล่นลง ☐ ยืมเงินคนอื่นมาเล่น

☐ เล่นเท่าเดิม ☐ เพิ่มจำนวนเงินที่เล่นให้มากขึ้น

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

14. เมื่อท่านมีปัญหาเรื่องเงินจากการเล่นการพนันออนไลน์ ท่านแก้ปัญหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ยืมเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ ขอจากผู้ปกครอง

☐ กู้เงินนอกระบบ ☐ ขาย/จำนำทรัพย์สิน

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

<u>ตอนที่ 3</u> แบบสำรวจเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง *โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ*

1. ท่านได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ด้านการเรียน ☐ ด้านการเงิน ☐ ด้านครอบครัว

☐ ด้านจิตใจ ☐ ด้านสุขภาพ ☐ ด้านสังคม

☐ ด้านอื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

2. การเล่นพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อค่าใช้จ่ายของท่านอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ☐ เงินไม่พอใช้

☐ ขอผู้ปกครองเพิ่ม ☐ หารายได้เสริม ☐ ต้องยืมเงินจากเพื่อนมาใช้จ่าย

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

3. การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของครอบครัวของท่านด้านใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่ส่งผลกระทบ ☐ ครอบครัวมีหนี้สินเพิ่มขึ้น ☐ ครอบครัวมีรายได้สูงขึ้น

☐ ครอบครัวรักกันมากขึ้น ☐ ครอบครัวทะเลาะกัน ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

4. การเล่นพนันออนไลน์มีผลกระทบต่อสุขภาพของท่านด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ เกิดผลเสียต่อสายตา ☐ เครียด/กังวล

☐ นอนไม่หลับ ☐ อารมณ์ฉุนเฉียว ☐ ร่างกายอ่อนเพลีย

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

4

5. การพนันมีผลต่อการเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ ส่งการบ้านไม่ทัน ☐ มาเรียนสาย

☐ สมาธิสั้น ☐ เรียนไม่ทันเพื่อน ☐ ผลการเรียนตก

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

6. การเล่นพนันออนไลน์มีผลต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผล ☐ ปลีกตัวจากสังคม ☐ เก็บตัวอยู่คนเดียว ☐ ห่างจากเพื่อน

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

7. ท่านเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

8. เคยมีคนตักเตือนท่านเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

9. ท่านคิดว่าการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบต่อส่วนรวมหรือไม่

☐ ไม่ส่งผลกระทบ

☐ ส่งผลกระทบ (โปรดระบุสิ่งที่ท่านคิดว่าเป็นผลกระทบ โดยสามารถระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

○ เกิดอาชญากรรม

○ คนในสังคมทะเลาะกัน

○ เกิดการลักขโมย

○ เศรษฐกิจของประเทศดีขึ้น

○ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

10. การมีพนันออนไลน์ส่งผลต่อชุมชนที่ท่านอยู่อย่างไรบ้าง

☐ คนคุยกันน้อยลง

☐ เกิดการมั่วสุมกันในชุมชน

☐ เกิดอาชญากรรมในชุมชนเพิ่มขึ้น

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

หมายเหตุ ผู้ที่จะนำแบบสำรวจไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนข้อคำถามให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสำรวจ

ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์

ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์

แนวคำถาม	บันทึกคำตอบ
การพนันออนไลน์ในความคิดของท่านคืออะไร และมีอะไรบ้างที่เรียกว่าพนันออนไลน์	
ท่านรู้จักพนันออนไลน์ได้อย่างไร	
เครื่องมือ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มีอะไรบ้าง และสำคัญอย่างไร	
สถานการณ์พนันออนไลน์รอบตัวท่านในปัจจุบันเป็นอย่างไร	
ในความคิดเห็นของท่าน การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง	
ท่านเคยประสบปัญหาเกี่ยวกับพนันออนไลน์หรือไม่ หากเคยท่านประสบปัญหาอย่างไร	
แนวทางในการป้องกันหรือแก้ปัญหาพนันออนไลน์ในมุมมองของท่านเห็นว่าควรเป็นอย่างไร	

หมายเหตุ เครื่องมือในการเก็บข้อมูลสถานการณ์ควรเลือกใช้ และปรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์ บริบทของพื้นที่ และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์

3.6 วิเคราะห์สถานการณ์และวางแผนการแก้ปัญหา

การวิเคราะห์สถานการณ์เป็นการดำเนินการเพื่อนำไปสู่แนวทางการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม แนวทางการวิเคราะห์สถานการณ์ดังนี้

1) วิเคราะห์สถานการณ์อย่างรอบด้าน เช่น ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ ประเภทของพนันออนไลน์ในพื้นที่ สถานการณ์การเล่น ผลกระทบจากพนันออนไลน์ กลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น

2) จัดกลุ่มของข้อมูลและเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ปัญหา

3) กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น การขับเคลื่อนระดับนโยบาย การส่งเสริมความรู้ สร้างความตระหนัก การเฝ้าระวัง เป็นต้น

4) กำหนดกิจกรรมที่จะดำเนินการเพื่อแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ดำเนินการ กลุ่มเป้าหมาย วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

5) กำหนดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลา วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ งบประมาณ ผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน

6) กำหนดตัวชี้วัดหรือผลที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งผลลัพธ์ระยะสั้นและระยะยาว

7) กำหนดแนวทางการประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

3.7 การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

3.7.1 กิจกรรมสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

กิจกรรมสร้างความตระหนักที่เครือข่ายเด็กและเยาวชนสามารถนำไปดำเนินการมีหลากหลายกิจกรรม ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ปัญหา บริบทของพื้นที่ และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าไปสร้างความรู้ความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น

การรณรงค์

- ทีมทำงานกำหนดเนื้อหาการรณรงค์ โดยอาศัยข้อมูลจากผลการสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์
- กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ตรงต่อการจัดงานรณรงค์ เช่น นักเรียน นิสิตนักศึกษา วัยทำงาน เป็นต้น
- กำหนดรูปแบบการรณรงค์ โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ เช่น ในกลุ่มเด็ก อาจใช้รูปแบบที่ทันสมัย และกระตุ้นอารมณ์ความสนใจ เช่น รณรงค์ผ่านการแสดงดนตรี การร้องเพลง
- ดำเนินกิจกรรมตามแผน
- ติดตามประเมินผล

การจัดอบรม

- กำหนดเนื้อหาการจัดอบรม โดยคำนึงถึงสถานการณ์ กลุ่มผู้เข้าอบรม
- กำหนดกลุ่มผู้เป้าหมาย ระยะเวลา สถานที่ดำเนินกิจกรรม
- คัดเลือกวิทยากร โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของหัวข้อที่จัดอบรม กลุ่มผู้เข้าอบรม
- จัดอบรมตามแผนที่กำหนด

ตัวอย่างกิจกรรมสร้างความตระหนักในผลกระทบจากการพนันออนไลน์

กิจกรรมอบรมวัยใจใส "ไม่พนันออนไลน์" ภายใต้กรอบแนวคิด "ซื่อสัตย์ต่อตนเอง รู้ปฏิเสธการพนันออนไลน์"

มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจาก พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในปัจจุบัน โดยร่วมรณรงค์และสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กและเยาวชน รู้เท่าทันสื่อจากกลยุทธ์ธุรกิจการพนันออนไลน์ และเปิดโอกาสสร้างสรรค์พื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกทางความคิดเห็น มุมมอง ผ่านความสามารถของตนเอง ซึ่งโครงการดังกล่าวได้แบ่งออกเป็น กิจกรรมจัดขึ้นเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2561 ณ โรงละคร อาคาร 12 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 60 คน

ภาพประกอบ 10 กิจกรรมอบรมวัยใจใส "ไม่พนันออนไลน์"

3.7.2 กิจกรรมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

- รณรงค์ผ่านสื่อ เป็นการรณรงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ผ่านสื่อสร้างสรรค์ เช่น การจัดทำคลิปวีดิโอ รณรงค์เพื่อสะท้อนปัญหาและผลเสียที่เกิดจากพนันออนไลน์ โดยเผยแพร่ช่องทางสังคมออนไลน์ เช่น Facebook YouTube

- จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ผ่านการอบรม และการฝึกปฏิบัติ ทั้งนี้ การดำเนินการสิ่งที่ควรคำนึงถึงคือการเลือกหัวข้อการให้ความรู้ การเลือกวิทยากรที่จะเป็นผู้สร้างความรู้ โดยคำนึงถึงสถานการณ์ และผู้เข้ารับการอบรม

- กิจกรรม Talk Show เป็นการจัดเวทีการเสวนาให้ความรู้เพื่อสร้างการรู้เท่าทันผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันออนไลน์ และป้องกันนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ สิ่งที่ควรคำนึงในการจัดกิจกรรม Talk Show คือ การคัดเลือกผู้ร่วมเวที Talk Show และประเด็นที่จะเสวนา

ตัวอย่างกิจกรรมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

กิจกรรมเยาวชนชายแดนใต้ ห่างไกลการพนันออนไลน์ โดยเครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อจังหวัดชายแดนใต้ จังหวัดปัตตานี

เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้นักเรียน นักศึกษา ผ่านการให้ข้อมูลองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ตลอดจนสามารถนำไปปรับใช้กับกรณีที่ต้องประสบกับสถานการณ์จริงโดยตรง กิจกรรมดังกล่าวถูกจัดขึ้นเมื่อ วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562 ณ ห้องประชุมโรงเรียนวิทยาอิสลามมูลนิธิ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 50 คน

ภาพประกอบ 11 กิจกรรมเยาวชนชายแดนใต้ ห่างไกลการพนันออนไลน์

3.7.3 กิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์เพื่อลดการพนันออนไลน์

- สร้างแกนนำในการเฝ้าระวังพนันออนไลน์ เป็นการสร้างแกนนำเพื่อทำหน้าที่ในการเฝ้าระวัง ป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าสู่การพนันออนไลน์ ที่เกิดจากกลไกธุรกิจการพนันออนไลน์ โดยการสื่อสารให้ทราบถึงกลไกการตลาดของธุรกิจการพนันออนไลน์ สื่อที่มีการโฆษณาให้เข้าถึงการพนันออนไลน์ อันเป็นการเฝ้าระวังตามช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ Facebook Line Twitter Website ทั้งนี้ แกนนำที่ทำหน้าที่ในการเฝ้าระวังต้องมีความรู้พื้นฐานในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ สร้างกรอบ/หน่วยการวัด/นิยามการวัดให้เป็นที่เข้าใจร่วมกัน

- สร้างพื้นที่สาธารณะเพื่อทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นการสร้างพื้นที่เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ ป้องกันและลดการเข้าสู่การพนันออนไลน์ เช่น การจัดกิจกรรมสร้างสื่อสร้างสรรค์ต่าง ๆ

ตัวอย่างกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์เพื่อลดการพนันออนไลน์

กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์ โดย สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี

มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สื่อรณรงค์ เพื่อสะท้อนปัญหาและผลเสียที่เกิดจากพนันออนไลน์ โดยเผยแพร่ช่องทางสังคมออนไลน์ เช่น Facebook YouTube กิจกรรมจัดขึ้นเมื่อวันที่ 25 – 26 กุมภาพันธ์ 2562 ณ สวนสาธารณะหนองบัว เทศบาลนครอุบลราชธานี มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 15 คน

ภาพประกอบ 12 กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์

3.8 ประเมินผลการดำเนินงาน

ทีมทำงานมีการกำหนดแนวทางการประเมินผลการปฏิบัติตามแนวปฏิบัติจากคู่มือ เพื่อสะท้อนผลความสำเร็จ สิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขจากการดำเนินงานตามคู่มือ อันนำไปสู่การปรับปรุงคู่มือให้มีความสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริงมากยิ่งขึ้น โดยแนวทางการประเมินสามารถทำได้หลากหลาย ดังเช่น

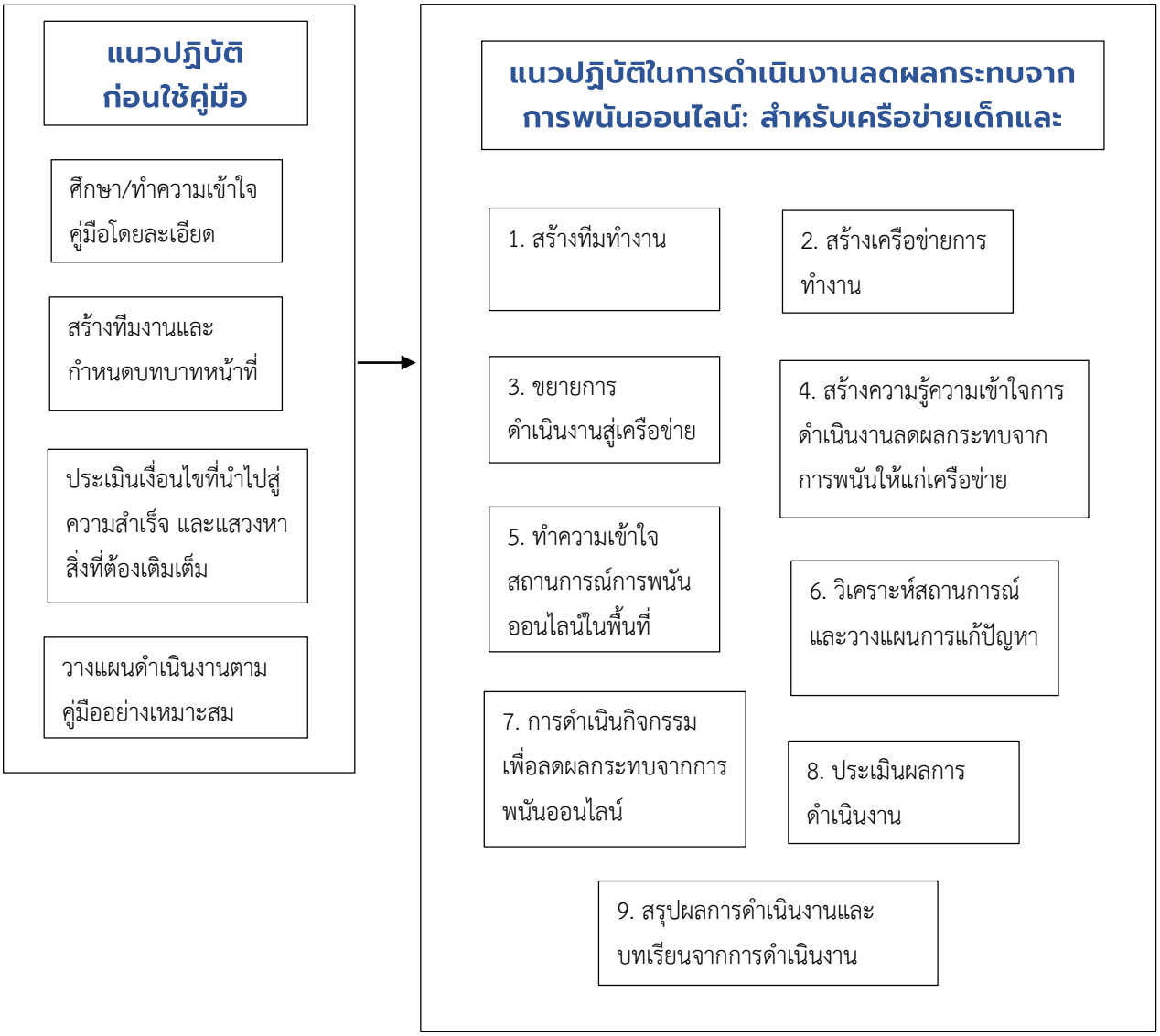
- การประเมินผลจากผู้ใช้คู่มือ คือ เครือข่ายเด็กและเยาวชน
- การประเมินผลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามคู่มือ
- การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

วิธีการประเมิน เช่น

- แบบสอบถาม
- แบบสัมภาษณ์
- แนวทางการสังเกต

3.9 สรุปผลการดำเนินงานและบทเรียนจากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เป็นขั้นตอนการสรุปผลการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเครือข่ายเด็กและเยาวชนที่เป็นผู้ใช้คู่มือฉบับนี้ รวมถึงบทเรียนที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งบทเรียนจากกระบวนการทำงาน บทเรียนจากการดำเนินกิจกรรม และบทเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงแนวปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 13 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับเครือข่ายเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

ส่วนที่ 3
ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การประเมินตนเองหรือทีมทำงานว่ามีการดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตามคู่มือนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมของทีมและสามารถประเมินได้เบื้องต้นได้ว่ายังต้องเติมเต็มส่วนใดเพื่อนำไปสู่การดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยท่านสามารถประเมินการดำเนินงานตามปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จดังต่อไปนี้

แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง ขอให้ท่านประเมินตนเองว่าตนเองหรือทีมทำงานได้ดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขใดบ้างต่อไปนี้ ที่เป็นการบ่งชี้ว่าจะนำไปสู่ความสำคัญของการดำเนินงานตามคู่มือนี้

ตาราง 4 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
ด้านบุคคล	
1. ทีมทำงานรู้สึกว่าการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นงานที่ท้าทาย	☐ มี ☐ ไม่มี
2. ทีมทำงานมีความสามารถในการเสริมสร้างความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ให้แก่เครือข่ายการทำงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านกระบวนการ	
3. มีการสร้างทีมทำงานก่อนดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
4. มีการสร้างเครือข่ายการทำงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
5. มีการขยายผลการดำเนินงานสู่เครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
6. มีการวิเคราะห์สถานการณ์การพนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรม	☐ มี ☐ ไม่มี

เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
7. มีการนำบริบทของพื้นที่มาพิจารณาก่อนดำเนินการ	☐ มี ☐ ไม่มี
8. มีการติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	☐ มี ☐ ไม่มี
9. มีการฝึกทักษะ/แนวทางการสื่อสารให้แก่ทีมก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านงบประมาณ	
10. มีแหล่งทุนหรืองบประมาณที่เหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
11. ทีมทำงานมีการหนุนเสริมงบประมาณเบื้องต้นให้แก่เครือข่ายที่ร่วมดำเนินการ	☐ มี ☐ ไม่มี
ด้านสภาพแวดล้อมและนโยบาย	
12. มีพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมทำงาน	☐ มี ☐ ไม่มี

ผลจากการทำแบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น หากท่านพบว่าท่านตอบ “มี” มากกว่า ร้อยละ 80 หรือไม่ต่ำกว่า 10 ข้อ นั่นแสดงว่าท่านมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และในส่วนที่ท่านตอบว่า “ไม่มี” ขอให้ท่านพิจารณาดำเนินการจัดเตรียมหรือแสวงหา เพื่อให้มีหรือเติมเต็มในส่วนดังกล่าวอันจะเป็นการช่วยสนับสนุนการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จได้มากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว*

การพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ (Online Gambling) เป็นการเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้านกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือคาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน อาทิ รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริง ๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทางทุกเวลา ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต

รูปแบบของการพนันออนไลน์

1. การเล่นเกมพนันแบบคาสิโน เช่น บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ

2. การทายผลการแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล

3. การออกล็อตเตอรี่ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถสั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

4. การพนันอื่น ๆ เช่น การพนันหรือการทายผลที่เป็นการเสี่ยงโชคที่นิยมเล่นในประเทศนั้น ๆ

1. โดเมนเนม (Domain Name) คือ ชื่อที่ใช้เพื่อสื่อไปถึงเว็บไซต์นั้นๆ และ เซิร์ฟเวอร์ (Server)

2. แหล่งเก็บข้อมูลรายละเอียดของเว็บไซต์ โปรแกรมการเล่นพนัน (Gambling Software)

การบริหารจัดการ การบริการการพนัน (Gambling Operation)

3. การบริการ รับ – จ่ายเงินพนัน (Financial Transaction)

องค์ประกอบของ การพนันออนไลน์

กลุ่มผู้ให้บริการการพนัน

รายละเอียดที่ชัดเจนในส่วนของสถานที่ตั้งของบริษัทรับแทงพนันออนไลน์มักไม่ค่อยปรากฏ ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันมักระบุบนเว็บไซต์และเว็บไซต์พนันแต่ละเว็บไซต์นั้นมีสถานที่ตั้งที่หลากหลาย ซึ่งธุรกิจการพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. ประเภทเป็น**บ่อนการพนัน**พร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

2. ประเภทเป็น**ร้านรับแท**งพนันพร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

3. ประเภทเป็น**บริษัทให้บริการ Website** รับแทงพนันแต่ไม่เปิดให้บริการรับแทงพนันที่บริษัท

กลุ่มผู้เล่นการพนัน

1. กลุ่มเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา

2. กลุ่มเจ้าของกิจการขนาดเล็กและขนาดกลาง

3. กลุ่มคนทั่วไปที่เล่นเป็นครั้งคราว

การพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

ปี พ.ศ. 2560 ศูนย์วิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและธุรกิจได้ศึกษาสถานการณ์
พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ในกลุ่มประชากรอายุ 15 – 25 ปี พบว่า

กลุ่มเยาวชนอายุ 15 - 25 ปี

53.4%
ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เมื่อได้ลองเล่นแล้วจะไม่หยุด
ที่การพนันเพียงประเภทเดียว

68.1%
ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เคยเล่นการพนันมากกว่า 1 ประเภท
สูงที่สุดคือ 9 ประเภท

เยาวชนชายมีแนวโน้ม
เข้าสู่วงจรการพนันเร็ว
กว่าเยาวชนหญิง

อายุต่ำสุดที่พบว่าเล่นการพนัน

อายุ 7 ปี	อายุ 10 ปี
อายุเฉลี่ย 17.4 ปี	อายุเฉลี่ย 18.1 ปี

เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก

กลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์
มักมีอายุตั้งแต่ 15 - 55 ปี
และมีหลากหลายอาชีพ
ซึ่งกลุ่มสำคัญคือ
กลุ่มนิสิตนักศึกษา
และเป็นกลุ่ม
ที่เพิ่มจำนวนผู้เล่น
มากขึ้น

สาเหตุที่เด็กและเยาวชนเสี่ยงต่อการติดพนันออนไลน์

สามารถเข้าไปเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ไม่จำกัดสถานที่

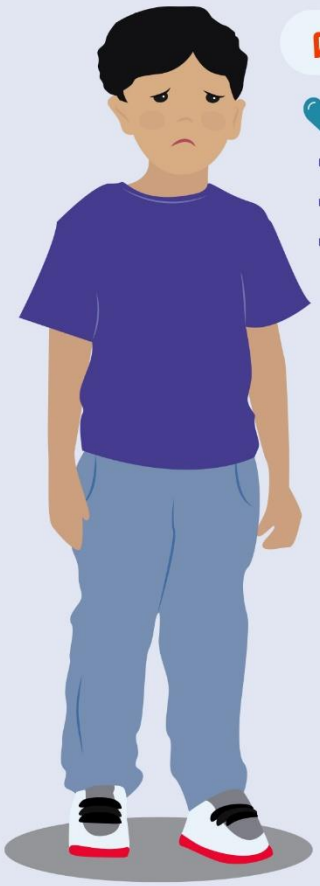
รูปแบบ เสียง ทำให้รู้สึกสนุก เร้าใจ เล่นได้ต่อเนื่อง

สามารถเล่นได้โดยลำพัง ไม่ต้องพึ่งพาบุคคลอื่น

ผู้เล่นไม่รู้สึกว่าเป็นการพนัน แต่เป็นลักษณะของการเล่นเกม

มีการโฆษณาเชิญชวนผ่านสื่อออนไลน์ถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง

ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



ผลกระทบต่อสุขภาพ

สุขภาพจิต

- เสี่ยงต่อการมีโรควิตกกังวล
- เกิดอารมณ์สองขั้ว
- เกิดโรคซึมเศร้า และมีโอกาสฆ่าตัวตาย

สุขภาพกาย

ขาดการออกกำลังกาย ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา เช่น ปวดหลัง ปวดคอ ปัญหาทางสายตา เป็นต้น

ผลกระทบต่อสมอง

การพนันมีส่วนเปลี่ยนแปลงสมองได้เช่นเดียวกับยาเสพติด และขัดขวางการพัฒนาสมองและทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนอย่างถาวร ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกคัดทิ้งเพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต

- ความสามารถในการตัดสินใจลดลง
- เสี่ยงต่อโรคจิตเวชและโรคติดสารเสพติดเพิ่มขึ้น
- สมองส่วนหน้าทำงานบกพร่องส่งผลให้ใช้เงินมือเติบ เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมลักขโมย ฉ้อฉล คอรัปชั่น

ผลกระทบต่อพฤติกรรม

- มีโอกาสเข้าสู่อบายมุขอื่น เช่น ติดเหล้า สารเสพติด ติดบุหรี่

- เกิดปัญหาทางเศรษฐกิจ นำไปสู่การเป็นหนี้พนัน

- นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การปล้น ชิงทรัพย์หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิด ทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย เป็นต้น

แนวทางการป้องกันการพนันออนไลน์

สร้างความตระหนักในผลกระทบจากการพนันออนไลน์ (Demoralization)

- ให้ความรู้ถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- สร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การป้องกัน (Prevention)

- พัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวัง ในระดับเยาวชน ครอบครัว และชุมชน
- ส่งเสริมพื้นที่การมีกิจกรรมสร้างสรรค์
- เสริมสร้างทักษะชีวิตตั้งแต่วัยเด็กให้รู้จักหยุดการพนันด้วยตัวเอง
- ป้องกันในกลุ่มเสี่ยงและเฝ้าระวังสื่อโดยใช้กลไกทางสังคมและกลไกทางการปกครอง

การลดผลกระทบ (Harm Reduction)

- พัฒนาระบบป้องกันและเยียวยาผู้ทำผิดที่เป็นเด็กและเยาวชนในด้านการแพทย์
- พัฒนารูปแบบการให้คำปรึกษาผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- ส่งเสริมการประเมินความเสี่ยงในด้านการพนันเพื่อประเมินสถานะติดพนันและการกลับคืนสู่ครอบครัวและสังคม
- องค์กรระดับท้องถิ่นและหน่วยงานในท้องถิ่นประสานการส่งต่อเด็กและเยาวชนที่ติดพนันเข้าสู่ระบบการช่วยเหลือ

การคุ้มครอง (Protection)

- มีมาตรการควบคุมเฉพาะทางในการเข้าถึงการพนันออนไลน์
- มีมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการและอุปกรณ์การเล่นการพนันออนไลน์

แหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- รายงานสถานการณ์การพนัน ปี 2559 และปี 2560 (โดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน)
- หนังสือความสัมพันธ์ระหว่างการพนันและการทำงานของสมองในเด็กและเยาวชน และหนังสือแกะรอยหยักสมอง มองผลกระทบของการพนัน (โดย ผศ.พญ.พรจิรา ปริวัชรากุล)
- เอกสารตัวชี้วัดเฉพาะของประเทศ ประเด็นผลกระทบของการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชน (โดย พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์)

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ